

Boekenpuzzel-avontuur

Boeken openen de deur naar spanning en vermaak, naar ontroering en avontuur! Als je een boek leest dan zie je jezelf vaak als een van de hoofdrollen in het verhaal. En als je een goed boek leest dan sleurt het je mee, mee op avontuur! Daarom gaan we vandaag boekenavonturen spelen, we pakken uit verschillende boeken een puzzelstukje en leggen zo een nieuwe puzzel! Ga je mee op boekenavontuur? De les sluit aan bij Kinderboekenweek 2025.

Opdracht: Maak een presentatie bestaande uit puzzelstukjes van verschillende kinderboeken.

Doelen

- ◆ In deze les onderzoeken we verschillende kinderboeken en sluiten hiermee aan bij kerndoelen
- ◆ De leerling kan variëren in houdingen die passend zijn bij zijn personage.
- ◆ De leerling weet dat je met je stem kunt uitdrukken wat je personage voelt en meemaakt. De leerling zet accent, tempo, stemkleur en volume in om de belangrijkste emoties van het spel te ondersteunen. De leerling kent het verschil tussen 'een stemmetje trekken' en de eigen stem manipuleren en kan daarmee experimenteren.
- ◆ De leerling kan gezichtsuitdrukkingen vergroten zodat ze duidelijk worden voor de toeschouwer. De leerling kan een z.g. 'dubbele boodschap' spelen met zijn gezichtsuitdrukking, d.w.z. in tekst het één zeggen maar in de mimiek iets anders (of zelfs het tegenovergestelde) bedoelen.
- ◆ De leerling kan met ver uiteenlopende combinaties een verrassende presentatie maken.
- ◆ De leerling kan zich verplaatsen in zijn rol en daarbij rekening houden met verschillende vormaspecten.
- ◆ De leerling oefent om snel met ideeën te komen zonder zelfcensuur.

Materiaal

Je hebt nodig voor combinatiespel:

Wat je nodig hebt is afhankelijk van de specifieke les. Soms zijn het dobbelstenen, soms drie bakjes om de kaarten uit te trekken.

Je hebt nodig voor acteespel:

Bij acteren kun je naar eigen inzicht materiaal beschikbaar stellen. Dat kan ook abstract materiaal zijn al na gelang de opdracht. Ook mogen ze zo nodig gebruikmaken van meubels.

Je hebt nodig:

- pittenzak

per werkgroep:

- pen of potlood
- papertje

Bijzonderheden:

- **Leesbevordering:** in deze les komen verschillende kinderboeken voor. De opdrachten zijn zo geformuleerd dat je leerlingen de boeken niet allemaal gelezen hoeven te hebben om de les te kunnen volgen. Het doel van deze les is dat je leerlingen onderling praten over de verhalen.

Vooraf:

- **Warming up 1 opdrachten kiezen:** Kies uit warming up 1 hooguit 4 opdrachten om uit te beelden, en kruis die aan.
- **Warming up 2 opdrachten kiezen:** Kies uit warming up 2 hooguit 4 opdrachten om uit te beelden, en kruis die aan.
- **Teamopdrachten kiezen:** Er staan 6 teamopdrachten voor de leskern in dit bestand, maar je doet maximaal 5 presentaties dus 1 opdracht valt af. Kies welke je (niet) doet.
- **Kiezende kinderen in de teamopdracht.** Als je inschat dat de werkgroepen als geheel niet uit de drie keuzes kunnen komen in de leskern verdeel ze dan in drieën en laat ieder deel binnen 20 seconden een keuze maken.
- **Waarom de beperking 'geen geweld'?** Door spelers te beperken op hun eerste oplossing stimuleer je creativiteit. Aangezien de eerste oplossing vaak geweld is zetten we juist daar de beperking op. Zie de uitleg van de kernopdracht als je toch geweld wil toestaan.



GROEP 7-8

- ◆ Boekenpuzzel-avontuur
- ◆ Houding
- ◆ Stem
- ◆ Mimiek
- ◆ Combinatiespel
- ◆ Acteespel



De les in fases

Oriënteren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort. Stel vragen als:
 - Welke twee verhalen zie je in deze afbeelding terug? [Pippi Langkous (Astrid Lindgren) en Asterix en Obelix (Albert Uderzo). PippiLix]
 - Welke twee verhalen zie je in deze afbeelding terug? [Nijntje (Dick Bruna) en Plek van de Petteflet (Annie M.G. Schmidt). Nijn van de Petteflet]
 - Welke twee verhalen zie je in deze afbeelding terug? [Dolfje Weerwolfje (Paul van Loon) en Roodkapje (Gebroeders Grimm). DolfKapje]
 - Welke twee verhalen zie je in deze afbeelding terug? [Harry Potter (Joanne Rowling) en Sneeuwwitje (Gebroeders Grimm). VoldeWitje]
2. Leg de werkwijze uit. Toon het filmpje of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
3. Je kunt ook ter illustratie een stukje voordoen.
4. Bespreek het vormdoel of de vormdoelen. Gebruik wanneer nodig de filmpjes. Herhaal in ieder geval de inhoud en de aandachtspunten. Hang de pictogrammen van de besproken aandachtspunten straks op in het speellokaal.

Onderzoeken

Warming up

1. **Gevonden!**

- De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond.
- **Instructie:** *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Stel je voor jullie lopen op straat en vinden een object, een ding dat rechtstreeks uit een boek komt. Jullie pakken het op en bepalen wat je ermee gaat doen. In deze oefening wordt gepraat, veel plezier!*
- De tweetallen gaan staan, noem het eerste door jou gekozen boekenvoorwerp uit.
- **Kies vooraf 2-4 spannende/magische objecten om aan te bieden in deze oefening.**

1: De toverdrank van Panoramix

Uit: Asterix en Obelix. Maakt je supersterk, maar het is verboden om er te veel van te drinken.

2: De onzichtbaarheidsmantel

Uit: Harry Potter. Maakt je onzichtbaar — handig, maar ook gevaarlijk als je ermee gaat spioneren of stiekem wegloopt.

3: De vergiftigde appel

Uit: Sneeuwwitje. Ziet eruit als een gewone appel, maar als je ervan eet, val je in een diepe slaap.

4: De betoverde spiegel

Uit: Sneeuwwitje. Vertelt de waarheid.

5: De dromenvanger

Uit: Mila en de magische dromenvanger. Vangt dromen op en laat je ze opnieuw beleven, maar je kunt erin vast komen te zitten.

6: De droomflessen van de GVR

Uit: De GVR (Roald Dahl). In elke fles zit een droom — die kun je bij mensen naar binnen blazen, goed of slecht.

7: Het kompas van Rik en Jesper

Uit: Glowmovies 2. Wijst de weg naar een geheime plek, maar raakt steeds de weg kwijt als je bang bent.

8: De laarzen van de gelaarsde kat

Uit: De gelaarsde kat. Wie ze aantrekt, voelt zich ineens slim en stoer — maar ook een beetje overmoedig...

9: De toverstaf van Ron

Uit: Harry Potter en de Geheime Kamer. De toverstaf is beschadigd dus je weet nooit wat er gebeurt als je iets probeert te toveren.

10: Een magische boon.

Uit: Jakob en de Bonenstaak. Als je de boon plant komt er een enorme bonenplant uit die reikt tot in het land van een boze reus.

- Geef de kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

2.

Warming up 2: Boekbezoek.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

- **Instructie:** *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. De deurbel gaat, je doet de deur open en daar staat een personage uit een kinderboek met een vraag of verzoek. Natuurlijk help je deze beroemdheid en samen gaan jullie op avontuur.*
- **Voordoën:** Doe dit een keer voor met een leerling. Bel aan als Perkamentus (Harry Potter-serie) en vertel Harry of Hermelien dat geen Zure Slierten (je lievelingssnoep) meer hebt en ze zijn nergens op Zweinstein te vinden! Wat moeten jullie nou doen?
- Speel de scene uit en vraag applaus voor de leerling. De leerlingen gaan staan en wachten op hun eerste opdracht. Je wisselt steeds van aanbeller (eerst A, dan B, dan weer A enz.).
- Kies hooguit vier van onderstaande opdrachten uit die aansluiten bij hun leeservaring. Kennen ze het boek en dus het personage niet is dat geen belemmering: de opdracht op zich is helder genoeg om tot spel te komen.
- **Opdrachten:**

1. Harry of Hermelien (Harry Potter)

Je hebt een zeldzaam ingrediënt nodig voor een toverdrank. Vraag of de ander het heeft of weet waar het te vinden is.

2. Jip of Janneke

Je bent je huisdier kwijtgeraakt (Takkie of Siepke). Vraag of de ander iets gezien heeft.

3. Mees Kees of Dreus (Mees Kees-serie)

Je zoekt een nieuw idee voor de les, maar je bent totaal inspiratieloos. Vraag of de ander een goed plan heeft.

4. Dolf of Jenne (Kruistocht in Spijkerbroek)

Je bent in het verkeerde tijdperk beland en zoekt de weg terug. Vraag de ander om hulp.

5. Rutger of Thomas (De avonturen van Rutger & Thomas)

Je camera is kapot tijdens een belangrijk avontuur. Vraag de ander of je zijn/haar spullen mag lenen.

6. Pluk of Aagje (Pluk van de Petteflet)

Een dier in de Torteltuif is in gevaar en je hebt dringend hulp nodig. Vraag de ander of die mee wil gaan.

7. Milo of Mila (Mila en de magische dromenvanger)

Je zit vast in een droomwereld en kunt de uitgang niet vinden. Vraag of de ander je wakker kan maken.

8. Matilda of Lavendel (Matilda)

Er gebeuren vreemde dingen op school. Vraag of de ander met je mee durft om het uit te zoeken.

9. De gelaarsde kat (in jongen-/meisjesversie)

Je hebt een plan om rijk te worden, maar je hebt hulp nodig van iemand slim en snel. Vraag of de ander mee wil doen.

10. Bo of Mo (eigen kindvariant van 'Glowmovies')

Je zit vast op een eiland en probeert een reddingsplan te bedenken. Vraag of de ander weet hoe je hulp kunt roepen.

Leskern

3. Na deze oefeningen zet je de groep in hoefijzeropstelling.

- **Instructie:** *Jullie maken straks drie keuzes op jullie werkblad: een locatie/plek uit een boek, een basisgegeven uit een boek, en een object/ding uit een boek. Met die drie ingrediënten maken jullie een nieuw avontuur, daarbij ga je praten (acteren dus). De drie ingrediënten hoeven zeker niet bij elkaar te passen, het mag juist fantasievol zijn!*
- Bespreek kort de aandachtspunten die op de opdrachtkaarten staan. Maak maximaal vijf werkgroepen van 5-6 leerlingen en deel de opdrachtkaarten uit.
- Geef ze ongeveer 12 minuten de tijd om te repeteren, applaudisseer na iedere uitvoering en bespreek kort na. Coach ze om actief door te werken.
- **Geweld?** In principe wordt er geen geweld uitgebeeld bij dit vak, mochten ze naar je toekomen en het zo onderbouwen dat jij ermee instemt geef dan aan dat er niet meer dan 3 aanvalsbewegingen in voor mogen komen en ze elkaar niet aanraken.

4. Deel de opdrachten uit (zie bijlage) en bespreek kort de aandachtspunten.

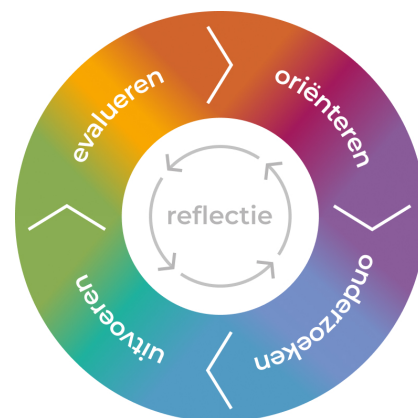
5. Laat ze ongeveer 8 minuten oefenen.

Uitvoeren en evalueren

1. De leerlingen spelen hun opdracht voor de klas uit. Laat na iedere presentatie applaudisseren.
2. Bespreek iedere presentatie direct na de uitvoering. Vragen die je kunt stellen:
 - ◆ Welke boeken heb je ontdekt?
 - ◆ Kun je aangeven wat de speler voelt? Waaraan zie je dat?
Kun je zien hoe oud de speler is? Waaraan zie je dat?
Kun je een karaktertrek herkennen in de lichaamshouding? Waaraan zie je dat?
 - ◆ Past de stem van de speler bij het karakter?
Heeft de stem een 'natuurlijke' klank of wordt er een stemmetje getrokken?
 - ◆ Kun je aangeven wat de speler voelt? Waaraan zie je dat?
Kun je een karaktertrek herkennen in de gezichtsuitdrukking? Waaraan zie je dat?
 - ◆ Welke spelelementen heb je herkend? Les uit.
Welke combinaties leveren sterke spelmomenten op? Hoe werkt dat?
Hebben de spelers extra combinaties toegevoegd? Waar in de presentatie?
 - ◆ Wat was sterk geacteerd? Hoe verklaar je dat (denk hierbij ook aan de pictogrammen/vormaspecten).
Heb je als publiek/kijker een voorkeur voor bepaald soort acteespel?
Heb je als speler een voorkeur voor bepaald soort acteespel? Waar ligt je voorkeur, heb je een eigen stijl?
Zie je klasgenoten met een eigen stijl in acteespel? Licht eens toe.
 - ◆ Hoe was het om zomaar je ideeën te roepen zonder er lang over na te denken?
Welke ideeën kwamen onverwacht, welke vond je verrassend?
Welke ideeën vond je eerst ongeschikt (of raar) maar bleken toch in de opdracht te passen?

Spelen met lesfases en lesdoel

- De lesbeschrijving is een richtlijn, geen keurslijf. Voel je vrij de vormdoelen naar eigen inzicht aan te passen.
- Is het doel van een bouwsteen al bekend, dan is een korte mondelinge herhaling voldoende.
- Is het aantal leerdoelen te groot? Beperk dan het aantal vormdoelen (pictogrammen).



Team 1: Boekenpuzzelavontuur.

Keuze 1: kruis één plek/locatie aan.

1: De zandbakstraat	2: De haven	3: De droomwereld
Uit Jip en Janneke.	Uit Pippi Langkous.	Uit Mila en de magische dromenvanger.

Keuze 2: kruis één verhaal aan.

1: 'Kruistocht in Spijkerbroek'	2: 'De Zoete Zusjes zijn de baas'	3: Assepoester
Een kind belandt door een experiment in de middeleeuwen en moet daar zien te overleven.	Twee zusjes besluiten dat zij de baas zijn en nemen het huishouden over met verrassende gevolgen.	Een kind wordt slecht behandeld door zijn of haar stiefgezin en droomt van een ander leven.

Keuze 3: kruis één ding/object aan.

1: De appel	2: Zevenmijlslaarzen	3: Het kraanwagentje
Uit Sneeuwwitje	Uit Kleinduimpje	Pluk van de Petteflet

Met bovenstaande aangekruiste puzzelstukjes maken jullie een heel eigen avontuur, je gaat dus geen bestaand verhaal naspelen.

Jullie doen dit in drie stappen.

Stap 1: jullie spelen de plek/locatie.

Stap 2: jullie gebruiken het basisgegeven van keuze 2 om tot een probleem/avontuur te komen.

Stap 3: jullie lossen het probleem op.

Opgelet:

- Praat luid en duidelijk.
- Gebruik houding en gebaar.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt. Is het voor jullie gevoel toch nodig vraag dan toestemming van je leerkracht.

Wie schreef wat?

- *Jip en Janneke* – Annie M.G. Schmidt
- *Pippi Langkous* – Astrid Lindgren
- *Mila en de magische dromenvanger* – Meisje Djamila & Daniëlle Bakhuis
- *Kruistocht in Spijkerbroek* – Thea Beckman
- *De Zoete Zusjes zijn de baas* – Hanneke de Zoete
- *Assepoester* – Charles Perrault / Gebroeders Grimm
- *Kleinduimpje* - Charles Perrault
- *Pluk van de Petteflet* – Annie M.G. Schmidt

Team 2: Boekenpuzzelavontuur.

Keuze 1: kruis één plek/locatie aan.

1: Het Donkere Bos	2: Het kasteel van de reus	3: De rommelige camping
Uit <i>Roodkapje</i> .	Uit <i>De gelaarsde kat</i> .	Uit <i>Het kleine heelal</i> .

Keuze 2: kruis één verhaal aan.

1: Pluk van de Petteflet.	2: De jongen die van de wereld hield.	3: De wolf en de zeven geitjes.
Een jongen zonder ouders komt met zijn kraanwagentje wonen in een flat en probeert anderen uit de problemen te helpen.	Een jongen ontdekt dat hij anders is dan anderen en gaat op zoek naar zijn plek in de wereld.	Jonge geitjes blijven alleen thuis en krijgen onverwacht bezoek van een listige wolf.

Keuze 3: kruis één ding/object aan.

1: Schatkist met kaart	2: Droomflessen	3: De schep
Uit <i>De Safari</i> .	Uit <i>De GVR</i> .	Uit <i>Jip en Janneke</i> .

Met bovenstaande aangekruiste puzzelstukjes maken jullie een heel eigen avontuur, je gaat dus geen bestaand verhaal naspelen.

Jullie doen dit in drie stappen.

Stap 1: jullie spelen de plek/locatie.

Stap 2: jullie gebruiken het basisgegeven van keuze 2 om tot een probleem/avontuur te komen.

Stap 3: jullie lossen het probleem op.

Opgelet:

- Praat luid en duidelijk.
- Gebruik houding en gebaar.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt. Is het voor jullie gevoel toch nodig vraag dan toestemming van je leerkracht.

Wie schreef wat?

- *Roodkapje* – **Gebroeders Grimm**
- *De gelaarsde kat* – **Charles Perrault**
- *Het kleine heelal* – **Annejan Mieras**
- *De jongen die van de wereld hield* – **Tjibbe Veldkamp**
- *Pluk van de Petteflet* – **Annie M.G. Schmidt**
- *De wolf en de zeven geitjes* – **Gebroeders Grimm**
- *De Safari* – **Rutger Vink & Thomas van Grinsven**
- *De GVR* – **Roald Dahl**
- *Jip en Janneke* – **Annie M.G. Schmidt**

Team 3: Boekenpuzzelavontuur.

Keuze 1: kruis één plek/locatie aan.

1: De jungle	2: Het onbewoonde eiland	3: Middeleeuws dorp
Uit <i>De Safari</i> .	Uit <i>Glowmovies 2</i> .	Uit <i>Kruistocht in Spijkerbroek</i> .

Keuze 2: kruis één verhaal aan.

1: Jip en Janneke	2: Mila en de magische dromenvanger	3: Sneeuwwitje
Twee buurkinderen vervelen zich nooit en verzinnen steeds iets nieuws om te doen	Een meisje krijgt een mysterieuze dromenvanger die haar dromen tot leven wekt.	Een prinses moet vluchten voor haar jaloerse stiefmoeder die haar wil doden.

Keuze 3: kruis één ding/object aan.

1: De schaar	2: Toverdrank	3: Matilda's boek
Uit <i>De wolf en de zeven geitjes</i> .	Uit <i>de Heksen</i> .	Uit <i>Matilda</i> .

Met bovenstaande aangekruiste puzzelstukjes maken jullie een heel eigen avontuur, je gaat dus geen bestaand verhaal naspelen.

Jullie doen dit in drie stappen.

Stap 1: jullie spelen de plek/locatie.

Stap 2: jullie gebruiken het basisgegeven van keuze 2 om tot een probleem/avontuur te komen.

Stap 3: jullie lossen het probleem op.

Opgelet:

- Praat luid en duidelijk.
- Gebruik houding en gebaar.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt. Is het voor jullie gevoel toch nodig vraag dan toestemming van je leerkracht.

Wie schreef wat?

- *De Safari* – Rutger Vink & Thomas van Grinsven
- *Glowmovies 2* – Rik Kleeven & Jesper Weijs
- *Kruistocht in Spijkerbroek* – Thea Beckman
- *Jip en Janneke* – Annie M.G. Schmidt
- *Mila en de magische dromenvanger* – Meisje Djamila & Daniëlle Bakhuis
- *Sneeuwwitje* – Gebroeders Grimm
- *De wolf en de zeven geitjes* – Gebroeders Grimm
- *De Heksen* – Roald Dahl
- *Matilda* – Roald Dahl

Team 4: Boekenpuzzelavontuur.

Keuze 1: kruis één plek/locatie aan.

1: De rommelige camping	2: De woonkamer	3: De jungle
Uit <i>Het kleine heelal</i>	Uit <i>De Zoete Zusjes zijn de baas</i>	Uit <i>De Safari</i>

Keuze 2: kruis één verhaal aan.

1: De GVR	2: Glowmovies 2	3: De gelaarsde kat
Een weesmeisje wordt ontvoerd door een reus, maar ontdekt dat hij niet gevaarlijk is.	Twee vrienden raken gestrand en moeten zelf zien te overleven.	Een arme molenaarszoon erft alleen een kat, die begint te praten en plannen maakt.

Keuze 3: kruis één ding/object aan.

1: Tijdmachine	2: De dromenvanger	3: Kruiden
Uit <i>Kruistocht in Spijkerbroek</i> .	Uit <i>Mila en de magische dromenvanger</i>	Uit <i>Hans en Grietje</i> .

Met bovenstaande aangekruiste puzzelstukjes maken jullie een heel eigen avontuur, je gaat dus geen bestaand verhaal naspelen.

Jullie doen dit in drie stappen.

Stap 1: jullie spelen de plek/locatie.

Stap 2: jullie gebruiken het basisgegeven van keuze 2 om tot een probleem/avontuur te komen.

Stap 3: jullie lossen het probleem op.

Opgelet:

- Praat luid en duidelijk.
- Gebruik houding en gebaar.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt. Is het voor jullie gevoel toch nodig vraag dan toestemming van je leerkracht.

Wie schreef wat?

- *De GVR* – Roald Dahl
- *Glowmovies 2* – Rik Kleeven & Jesper Weijs
- *De gelaarsde kat* – Charles Perrault
- *Het kleine heelal* – Annejan Mieras
- *De Zoete Zusjes zijn de baas* – Hanneke de Zoete
- *De Safari* – Rutger Vink & Thomas van Grinsven
- *Kruistocht in Spijkerbroek* – Thea Beckman
- *Mila en de magische dromenvanger* – Meisje Djamila & Daniëlle Bakhuis
- *Hans en Grietje* – Gebroeders Grimm

Team 5: Boekenpuzzelavontuur.

Keuze 1: kruis één plek/locatie aan.

1: Het eiland	2: Een gekke Villa	3: Londen
Uit <i>Glowmovies 2</i> .	Uit <i>Pippi Langkous</i> . Er wonen geen volwassenen.	Uit <i>De GVR</i> .

Keuze 2: kruis één verhaal aan.

1: Matilda	2: De Safari	3: Roodkapje
Een buitengewoon slim meisje groeit op in een liefdeloos gezin en op een nare school.	Twee jongens komen vast te zitten op een onbekend eiland vol geheimen.	Een meisje gaat alleen op weg naar haar grootmoeder en komt een slechterik tegen.

Keuze 3: kruis één ding/object aan.

1: Het wereldboek	2: De appel	3: Middeleeuwse munten
Uit <i>De jongen die van de wereld hield</i> .	Uit <i>Sneeuwwitje</i> .	Uit <i>Kruistocht in Spijkerbroek</i> .

Met bovenstaande aangekruiste puzzelstukjes maken jullie een heel eigen avontuur, je gaat dus geen bestaand verhaal naspelen.

Jullie doen dit in drie stappen.

Stap 1: jullie spelen de plek/locatie.

Stap 2: jullie gebruiken het basisgegeven van keuze 2 om tot een probleem/avontuur te komen.

Stap 3: jullie lossen het probleem op.

Opgelet:

- Praat luid en duidelijk.
- Gebruik houding en gebaar.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt. Is het voor jullie gevoel toch nodig vraag dan toestemming van je leerkracht.

Wie schreef wat?

- *De GVR* – Roald Dahl
- *Glowmovies 2* – Rik Kleeven & Jesper Weijs
- *Pippi Langkous* – Astrid Lindgren
- *Matilda* – Roald Dahl
- *De Safari* – Rutger Vink & Thomas van Grinsven
- *Roodkapje* – Gebroeders Grimm
- *De jongen die van de wereld hield* – Tjibbe Veldkamp
- *Sneeuwwitje* – Gebroeders Grimm
- *Kruistocht in Spijkerbroek* – Thea Beckman

Reserve: Boekenpuzzelavontuur.

Keuze 1: kruis één plek/locatie aan.

1: Het huisje van de dwergen.	2: Middeleeuws dorp.	3: Een Hotel.
Uit <i>Sneeuwwitje</i> .	Uit <i>Kruistocht in Spijkerbroek</i> .	Uit <i>de Heksen</i> .

Keuze 2: kruis één verhaal aan.

1: Pippi Langkous.	2: Het kleine heelal.	3: Hans en Grietje.
Een meisje zonder ouders woont alleen in een villa en doet alles op haar eigen manier.	Een meisje belandt op een vreemde camping waar niets is zoals ze gewend is.	Twee kinderen worden achtergelaten in het bos en stuiten op een gevaarlijk snoephuis.

Keuze 3: kruis één ding/object aan.

1: Rode schoentjes (wie ze draagt kan alleen maar dansen)	2: Giftige appel.	3: Walkietalkie.
Uit <i>De Rode Schoentjes</i> .	Uit <i>Sneeuwwitje</i> .	Uit <i>De Zoete Zusjes zijn de baas</i> .

Met bovenstaande aangekruiste puzzelstukjes maken jullie een heel eigen avontuur, je gaat dus geen bestaand verhaal naspelen.

Jullie doen dit in drie stappen.

Stap 1: jullie spelen de plek/locatie.

Stap 2: jullie gebruiken het basisgegeven van keuze 2 om tot een probleem/avontuur te komen.

Stap 3: jullie lossen het probleem op.

Opgelet:

- Praat luid en duidelijk.
- Gebruik houding en gebaar.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt. Is het voor jullie gevoel toch nodig vraag dan toestemming van je leerkracht.

Wie schreef wat?

- *Sneeuwwitje* – Gebroeders Grimm
- *Kruistocht in Spijkerbroek* – Thea Beckman
- *Pippi Langkous* – Astrid Lindgren
- *Het kleine heelal* – Annejan Mieras
- *Hans en Grietje* – Gebroeders Grimm
- *De Rode Schoentjes* - Hans Christian Andersen
- *De Zoete Zusjes zijn de baas* – Hanneke de Zoete